

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Летопись

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Орден Мастеров. Тульский Клуб Ролевых Игр «Магический Треугольник».

Представляют игру

Летопись-2000.

Кричит русская ярмарка, волнуется русский люд, голоса глашатае... То ли ворог какой идет, то ли бедствие, какое грозит? Непонятно, тревожно, волнуется словенский народ. С востока напасти, с юга беда, а на западе и подавно – закованные в латы рыцари, без веры и правды. Опасно, грозно, времена страшные настают, волнуется народ, набат бьет, что дальше-то будет?..

Вступление.

Мы предлагаем вам стандартную игру по миру древних славян. Ее можно считать продолжением прошлых игр, с одной только разницей, что теперь у ворот Руси не татарские орды, а рыцари запада. Все по-разному воспримут этот мир: кто-то встанет на сторону сильного, кто-то будет бить слабых, а кто-то и жить-поживать, как раньше живал...

Предыстория.

Древняя Русь. Рюрик умер, оставив наследником малолетнего сына – Игоря. Все дела в Новгороде взял в свои руки дружинник Рюрика – Олег. Именно он и предпринял поход на Киев. Хитростью выманив из города, княживших в то время, Аскольда и Дира, Олег убил их. Затем, он вместе с дружиной вошел в город, а, т.к. город ему очень понравился, то Олег решил сделать его центром культурной, торговой и политической деятельности Руси. Так Киев стал главным городом, но Новгород еще стоял: оставалась его экономика, расцветала его торговля, и вече продолжало вершить суд...

Общая картина мира на начало игры.

Итак, на игре три основных города: Новгород, Киев и Рига. В связи с тем, что Новгород является одним из главных городов Руси, то он является изначально сформированным экономически, культурно и политически. Там есть действующий князь и дружина, купцы, ремесленники и обычные горожане, что зарабатывают, как придется. Во власти Новгорода имеются несколько поселений (если будет много заявок, то одно поселение будет реальным, если нет, то виртуальными будут все). Новгород, осаждаемый город и

ему нужна хорошая охрана.

Второй город русичей – Псков. Князь там умер, при неясных обстоятельствах (может, отравили, может, болел он чем-нибудь, а может, и не умирал он вовсе...). В Пскове правит овдовевшая княжна (для особо яростных любителей династических браков, скажу, что княжна виртуальная) и совет старейшин из 2-3 человек. Они то и решают все дела, а дело княжны одобрить или не одобрить. У Пскова очень выгодное географическое положение, поэтому псковские земли богаты товаром, а земледельцы – урожаем. Псков самый богатый город на игре.

Рига – непонятный город где-то на западе. Знаем лишь то, что там живут рыцари католики. Только купцы бывали в тех краях, да и то не многие...

Предполагаемые роли.

Войны – роль как мужская, так и женская. Войны состоят в дружине, охраняют город, охраняют купцов в путешествии, в конце концов, бьются на поединках.

Крестьяне – люди, живущие в городе или поселение, занимаются с/х и выращиванием скота. (Роль как мужская, так и женская).

Ремесленники – кузнецы, ювелиры, портные и т. д. Должны иметь свою мастерскую. Также могут иметь подмастерье. (Роль как мужская, так и женская).

Купцы – основной принцип этих людей: “Дёшево купить, дорого продать”. Ну, вот они и бегают с целью заработать побольше. Занимаются налаживанием новых торговых путей.

Лекари – делятся на два уровня. Лекари второго уровня знаний лечат все известные болезни, могут иметь учеников. (Мужская роль).

Знахари – лечат травами и заговорами. Могут составлять яды и противоядия. (Роль преимущественно женская).

Наёмники – люди, которые нанимаются в охранники к купцам, и сопровождают их в дальних поездках.

Бандиты – воры, убийцы и негодяи, которые объединяются в банды и грабят бедных (или богатых) предпринимателей.

Волхвы – в комментариях не нуждаются.

Законы мира.

Внешнее соответствует внутреннему.

Одежда персонажа, его образ и поведение полностью определяют отношение к нему. Человек в роскошном одеянии и прекрасных сапогах – Князь, а женщина у городских ворот, кутающаяся в рубище – нищенка.

Статус.

Статус зависит от нескольких вещей:

От прикида игрока (если игрок заявился главой, то он должен иметь соответствующую одежду, где вы видели царя в славянке или килте?) От статуса зависит ваше социальное положение, (я думаю быть феодалом лучше, чем крестьянином или рабом). От различных украшений. Привезены ли они тобой или куплены по игре все равно.

Знания лингвистического минимума.

Отыгрывания своей роли.

Архетип определяет поведение.

Выбранная вами роль полностью определяет действия игрока. Воевода не идёт грабить на большую дорогу, а Князь, не станет выращивать скот. Для каждого типа персонажей предполагаются его, принадлежащие только ему по положению в обществе, атрибуты.

Например, молот и кожаный фартук – кузнецу, а мошна и обоз – купцу.

Просто так не убивают.

...Помни, когда ты убиваешь человека, ты убиваешь дважды. Ты убиваешь человека в себе...

Каждый человек создаёт в себе уникальность игры. В игре никто не умирает случайно и чтобы победить, не обязательно убивать.

ОРУЖИЕ.

Оружие без сертификата не действительно. Оружие и доспехи не отчуждаются, но отчуждается модель и сертификат, далее можете прикрепить модель и сертификат на свое оружие, если оно не имело таковых или модель с сертификатом продать.

Блок: Экономика 

Экономика.

На игре вводится реальная денежная единица – ЗЛАТНИК. В связи с этим вводится обязательное ношение кошельков. Никто не будет виноват, если вам некуда положить монеты, и вы их носите, например, в сапоге. Потерянные деньги не возмещаются. У ремесленников каждый цикл (4 часа), производятся чипы продукции. Часть продукции, один раз в игровой год, будет выплачиваться Князю (процент выплат Князь определяет сам). Остальную продукцию можно продать на ярмарке. Конечно, можно просто продать купцам, не отходя от дома, а они уж повезут ее на ярмарку. Ярмарка устраивается каждый игровой год на нейтральной территории. Боевые действия на месте проведения ярмарки запрещены. Хочешь, не хочешь, но ярмарка единственный для многих ремесленников путь для реализации своего товара. На игре есть следующие товары: продукты (мясо пшеница), вещи (доспехи, оружие, украшения и т.п.) и лен. Некоторые продукты портятся по истечении двух периодов со времени производства. Конкуренцию товарам купцов и ремесленников на рынке составляет мастер. Он продает более качественный товар, но и за большие деньги. Каждый человек может нести не более 50 кг. Вес человека – 100 кг. Кому придется возить больше - хорошо бы иметь повозку (моделируется коробочкой 20*30 и палкой 1м.). В городе можно нанять как виртуальную, так и реальную охрану для долгого пути на ярмарку. Разбойники будут гарантировано.

Существует 3 вида ремесленников: **кузнецы, ювелиры и скотоводы.**

КУЗНЕЦЫ.

Занимаются изготовлением оружия и доспехов. У кузнецов могут быть различные уровни знания, от этого уровня зависит:

1. Какое количество хитов снимает изготовленное им оружие
2. На сколько хитов защищает изготовленный им доспех
3. Как долго служит изготовленный им доспех или оружие

Есть 1-ый, 2-ой, 3-ий уровни знания, 1-ый самый лучший. Уровень зависит от некоторых вещей:

1. От количества изготовленного оружия
2. От качества изготавливаемого оружия (качество определяется продаваемостью оружия,

чем больше оружия вы продали, тем лучше).

3. И, конечно же, от денег.

Кузнецы делают модели оружия и доспехов, которые впоследствии продают.

Модели:

Оружие – некое подобие любого оружия (меч, копье, лук, кинжал и т.д.), но меньших размеров и из проволоки.

Доспехи:

Кираса (типа FullPlate) – две пластины, соединенные между собой, и хоть каким то боком напоминающие настоящий доспех.

Ламиляра – несколько кусочков кожи, сплетенных между собой и хоть каким то боком напоминающие настоящий доспех.

Кожанка – кусочек кожи с дыркой - прорезью для головы (как туника).

Не забудьте, что это модель, и она должна быть гораздо меньших размеров.

ЮВЕЛИРЫ.

Занимаются изготовлением различных украшений (бус, колец и т.д.).

Модели:

Кольца, бусы – можно сделать из бисера

Чем красивее будут сделаны украшения, тем больше очков статуса они прибавят их владельцу. Кол-во очков, которое оно прибавят владельцу, определяет мастер, и оно будет указано в сертификате, прикрепленном к украшению.

СКОТОВОДЫ.

Занимаются разведением животных, которых впоследствии продаёт.

В основном они занимаются разведением коров и лошадей.

За один цикл они могут вырастить от 1 до 5 животных. Это зависит от пастбища, на котором они пасутся. Пастбища имитируются ограждением (место можно оградить верёвкой или сделать забор). Чем больше пастбище, тем больше на нём может выращиваться животных. В среднем на одном квадратном метре выращивается одно животное.

Сельское хозяйство.

Крестьяне выращивают скот, пшеницу и лён. Для этого необходимо: Оградить обозначенную мастером территорию 4-мя столбами. На обозначенной территории отчистить участок от веточек, камней и т.д. из расчёта на 1м² – от 5 до 10 чипов за период. (Рекомендуется использовать 50-70% поля). Мясо получают из крупного рогатого скота: Оградить участок земли из расчёта 10 см² на одну единицу “говядины”. 1 единица скота даёт за один период один чип мяса.

Блок: Животные, охота



Так же крестьяне могут заниматься **охотой**: Нужно поставить ловушки или капканы и сообщить об этом мастеру по экономике. (Показать место ловушки). Один раз за период в них могут (а может, и не могут) попасться животные. 1 животное – один чип пушнины.

2.0.0.3

